

DAFTAR PUSTAKA

- Angkawijaya, V. P., Karnita, R., & Hapsari, W. W. (2022). *Perancangan Buku Pop-Up Tentang Meditasi*. 2(2), 92–100.
- Arjon, C. M., Paath, D. K., & Kartika, N. I. (2023). Perancangan Buku Pop Up Legenda Batu Menangis. *Paravisaual : Jurnal Desain Komunikasi Visual Dan Multimedia*, 3(1), 69. <https://doi.org/10.30591/Paravisaual.V3i1.4959>
- Arwani, W. N. M., Az-Zahra, H. M., & Rokhmawati, R. I. (2024). Perbedaan Typefaces Serif Dengan Sans Serif Terhadap Pengalaman Membaca Modul Desain Interaksi Media Pembelajaran. *Jktp: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 7(2), 058. <https://doi.org/10.17977/Um038v7i22024p058>
- Diehm, E. A., Wood, C., Puhlman, J., & Callendar, M. (2020). Young Children's Narrative Retell In Response To Static And Animated Stories. *International Journal Of Language And Communication Disorders*, 55(3), 359–372. <https://doi.org/10.1111/1460-6984.12523>
- Elendiana, M. (2020). Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)*, 2(1), 54–60. <https://doi.org/10.31004/Jpdk.V1i2.572>
- Erlangga, H. M. (2023). *Analisis Elemen Visual Dan Teknik Pop-Up Pada Buku “Usborne Jungle. June 2020*. <https://doi.org/10.5281/Zenodo.8051789>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal Of Student Research (Jsir)*, 1(2), 1–17.
- Fajar Paksi, D. N. (2021). Warna Dalam Dunia Visual. *Imaji: Film, Fotografi, Televisi, & Media Baru*, 12(2), 90–97. <https://doi.org/10.52290/I.V12i2.49>
- Febriyanti, P. (2024). *Perancangan Pop Up Book Saling Menghargai Perbedaan Agama*. 9(1), 1–13.
- Firdausi, N. I. (2020). Metode Observasi. *Kaos Gl Dergisi*, 8(75), 147–154. <https://doi.org/10.1016/J.Jnc.2020.125798%0ahttps://doi.org/10.1016/J.Sm.r.2020.02.002%0ahttp://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/810049%0ahttp://>

Doi.Wiley.Com/10.1002/Anie.197505391%0ahttp://Www.Sciencedirect.Com
/Science/Article/Pii/B9780857090409500205%0ahttp:

Gulo, E. M., Dan, M., & Hewan, M. (2024). *Perancangan Pop Up Book Tentang Merawat Dan Menjaga 10 Hewan Omnivora Yang Dipelihara Dirumah*. 7, 8733–8736.

Hidayati. (2022). Pendampingan Revitalisasi Perpustakaan Dalam Mendukung Gerakan Literasi Sekolah. *Abdina: Jurnal Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.28944/Abdina.V1i1.553>

Muryasari, D., Putra, A. A., Wahyu, A., & Yusuf, Z. (2023). *Perancangan Buku Pop-Up Relief Fabel Candi Sojiwan Sebagai Media Belajar Melukis Anak Usia Dini*. 10, 343–360. <https://doi.org/10.2241/Narada.2023.V10.I3.006>

Nafiah, A., Hery, A., & Kusumawardani, H. (2021). Evaluasi Penggunaan Model Pembelajaran Mind Mapping Pada Mata Kuliah Desain Ilustrasi. *Jurnal Inovasi Teknologi Dan Edukasi Teknik (Jitet)*, 1(5), 372–384. <http://journal3.um.ac.id/index.php/ft/article/view/702>

Pratiwi, B., Hartati, R. D., & Sulaiman, M. (2023). Peran Orang Tua Dalam Upaya Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Alam. *Publikasi Pendidikan*, 13(2), 102. <https://doi.org/10.26858/publikan.V13i2.45784>

Puspitasari, N. A. (2022). Yudiwinata, H. P. (2014). Permainan Tradisional Dalam Budaya Dan Perkembangan Anak. *Paradigma*, 2(3). *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4342–4350. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>

Rahman, A. (2024). *Mengenal Hewan Nokturnal: Kelompok Hewan Yang Beraktifitas Di Malam Hari* (Vani (Ed.)). Relasi Inti Media (Anggota Ikapi). <https://relasiintimedia.com/mengenal-hewan-nokturnal-kelompok-hewan-yang-aktif-di-malam-hari/>

Rahmawati, S. (2022). *Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Minat Membaca Alqur ' An Anak Di Desa Program Studi Bimbingan Dan Konseling Islam Minat Membaca Alqur ' An Anak Di Desa*.

Ralston, C. (2025). *Developing Children's Creativity Through Mural Arts*. February. <https://doi.org/10.13140/Rg.2.2.29171.44323>

- Rifany, M., Devianty, R., Saputra, E., Jl, A., Iskandar, W., Estate, M., Percut, K., Tuan, S., Serdang, K. D., & Utara, S. (2024). *Pengembangan Media Pop Up Book Dalam Meningkatkan Budaya Literasi Program Pojok Baca Di Smp Negeri 1 Berastagi Uin Sumatera Utara Medan , Indonesia Dan Menciptakan Produk Baru Dalam Konteks Pendidikan . Produk Tersebut Dapat Berupa*. 2(4).
- Salma, A., & Madzanatun. (2019). Analisis Gerakan Literasi Sekolah Terhadap Minat Baca Siswa Siswa Sekolah Dasar. *Mimbar Pgsd Undiksha*, 7, 122–127. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jpgsd/article/download/17555/10534>
- Sucipto, F. D., Yuda, R., Wijaya, R. S., & Ghifari, M. (2021). Buku Ajar Pengantar Desain Komunikasi Visual. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*, 1–8.
- Tania, C., & Jati, A. P. (2023). Ilustrasi Pada Buku “Buku Pertamaku: Dinosaur.” *Tuturrupe*, 5(1), 26–33. <https://doi.org/10.24167/Tuturrupe.V5i1.10335>
- Umiga, M. (2022). Perancangan User Interface (Ui) Dan User Experience (Ux) Aplikasi E-Learning Studi Kasus Smk N Jenawi Dengan Pendekatan User Centered Design. *Jurnal Cakrawala Informasi*, 2(2), 56–62. <https://doi.org/10.54066/Jci.V2i2.242>
- Ummah, M. S. (2019). Wawancara. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/red2017-eng-8ene.pdf?sequence=12&isallowed=Y%0ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_sistem_pembetulan_terpusat_strategi_melestari
- Wulandari, D., Husna, I., & Hasnan, H. (2024). *Kecenderungan Gaya Perancangan Buku Ilustrasi Anak Tahun 2015-2021*. 8(1), 10–34.
- Wulandari, N., Koeswanti, H. D., & Giarti, S. (2019). Penerapan Model Project Based Learning Berbantuan Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V. *Jpdi (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 4(1), 19. <https://doi.org/10.26737/jpdi.V4i1.947>